

BAB I

PENDAHULUAN

Pada BAB ini peneliti akan membahas tentang latar belakang masalah, Fokus penelitian, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, dan Manfaat yang dapat diambil dari penelitian serta Ruang lingkup penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia adalah salah satu bangsa di dunia yang memiliki sejarah perjuangan serta ideologi atau prinsip kehidupan yang khas dimiliki oleh bangsa Indonesia. Pancasila merupakan ideologi yang dipilih oleh bangsa Indonesia yang dirumuskan sendiri oleh para pendiri Bangsa yang dilahirkan dari kebudayaan-kebudayaan yang ada didalam diri Indonesia dan memiliki fungsi serta kedudukan yang penting dalam negara Indonesia. Menurut Setiawan (2017:76), “Pancasila adalah falsafah, pandangan hidup dan dasar negara yang memuat nilai-nilai luhur yang mendalam yang harus diwujudkan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, nilai-nilai dasar dari Pancasila adalah nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan dan nilai keadilan”. Kaelan (2004:107-112) mengatakan bahwa Pancasila berkedudukan sebagai pandangan hidup, dasar negara, dan ideologi negara Indonesia.

Kedudukan Pancasila sebagai ideologi bangsa Indonesia era sekarang mulai terancam. Hal tersebut ditunjukkan dalam Riset yang dilakukan oleh lingkaran survei Indonesia (LSI) "Pada tahun 2005, publik yang pro-Pancasila angkanya mencapai 85,2%, lima tahun kemudian, tahun 2010, angkanya menjadi 81,7%. Tahun 2015 angkanya menjadi 79,4% dan tahun 2018 menjadi 75,3%. Dalam waktu

13 tahun, publik yang pro-Pancasila menurun 10%" (Setiawan, 17 Juli 2018). Penurunan angka tersebut dapat dikatakan perlu adanya pendidikan nilai Pancasila. Sumantri (dalam Sumantri dan Sofyan, 2006:5) menjelaskan bahwa nilai adalah hal yang terkandung dalam hati nurani manusia yang lebih memberi dasar dan prinsip akhlak yang merupakan standard dari keindahan dan efisiensi atau keutuhan kata hati (potensi). Penanaman nilai pada masyarakat di Indonesia dilakukan dengan Pendidikan.

Pendidikan termaktub dalam undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Pengertian pendidikan dalam undang-undang tersebut mengatakan bahwa pendidikan sebagai pembentukan karakter pada diri siswa.

Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa fase yaitu pendidikan dasar, menengah pertama dan menengah akhir, serta pendidikan tinggi. Pada fase pendidikan dasar yang dalam hal ini adalah usia sekolah dasar antara 6-12 tahun, Witherington (dalam Makmun, 2015:85) menyatakan pada usia tersebut anak mengalami perkembangan sosial yang pesat serta perkembangan sikap individualis, sehingga pada usia tersebut perlu dikuatkan tentang nilai-nilai karakter khususnya karakter Pancasila.

Pemerintah Indonesia yang dalam hal ini adalah Kementerian pendidikan dan kebudayaan telah menyelenggarakan kurikulum 2013 pada semua instansi pendidikan yang bernaung, termasuk sekolah dasar. Pada kurikulum 2013 ini terdapat istilah baru yaitu penguatan pendidikan karakter (PPK). Menurut Fakry Gaffar (dalam Kesuma, 2011:5), menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang, sehingga menjadi suatu kebiasaan dalam perilaku kehidupan orang tersebut. Peraturan Presiden nomor 87 tahun 2017 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa penguatan pendidikan karakter (PPK) adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari gerakan nasional revolusi mental (GNRM). Pendidikan penguatan karakter memiliki tujuan membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas tahun 2045 dengan jiwa pancasila dan pendidikan karakter yang baik, guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan.

Pendidikan nilai Pancasila ini merupakan bagian yang tidak terlepas dari pendidikan karakter kebangsaan bagi anak. Hayati (2017) pada penelitiannya yang berjudul “Metode *Role Playing* dalam Upaya Pendidikan Karakter Berwawasan Kebangsaan” memberi kesimpulan bahwa, dengan mengaplikasikan metode *role playing* secara langsung dan tidak langsung siswa mampu mengidentifikasi, mengimitasi, dan menilai karakter yang baik maupun yang buruk dan menentukan

mana karakter yang seharusnya dimiliki dan dapat diterapkan di kehidupan mereka dalam lingkungan masyarakat.

Penyelenggaraan PPK pada satuan pendidikan dilaksanakan oleh guru. Guru adalah agen untuk mencapai tujuan yang terdapat dalam Pancasila dan Pembukaan UUD 1945 yang dijelaskan secara rinci pada PPRI nomor 19 tahun 2005 pasal 26 ayat 1 dengan artian mendidik peserta didik dengan mengikuti perkembangannya. Menurut Pidarta (2007:2), pekerjaan mendidik mencakup perkembangan baik perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran, perasaan, kemauan, sosial, sampai perkembangan iman sehingga manusia meningkatkan hidupnya dari alamiah menjadi berbudaya.

Guru sebagai sutradara pembelajaran tidak hanya menyampaikan apa isi buku atau referensi lain yang menjadi pegangan. akan tetapi, guru juga harus dapat merencanakan pembelajaran dengan baik dari metode yang digunakan, model pembelajaran, pengelolaan kelas, pendekatan yang digunakan, hingga media pembelajaran dan alat peraga yang akan membantu jalannya pembelajaran dengan tujuan membuat anak senang, aktif atau dengan kata lain kelas menjadi hidup.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah metode pembelajaran *role playing*. Dariman (dalam Mustafa, 2018) menjelaskan kelebihan metode bermain peran (*role playing*) yaitu (1) dapat dipakai pada kelompok besar dan kecil; (2) membantu anggota untuk menganalisis situasi dan menyelami masalah, pengalaman yang ada pada pikiran orang lain; (3) menambah rasa percaya diri pada peserta.

Pada observasi pertama di kelas 5 SDN 1 Datar tanggal 2 Januari 2019 peneliti menyaksikan langsung implementasi metode pembelajaran *role playing* yang dilakukan guru kelas 5 SDN 1 Datar dalam mengajarkan materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang diterapkan pada pembelajaran Tema 6 (Kalor dan perpindahannya) Subtema 1 pembelajaran 1.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan tersebut, peneliti melaksanakan penelitian tentang pendidikan nilai Pancasila pada siswa di sekolah dasar dalam pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan menggunakan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) dengan studi kasus pada siswa kelas 5 SDN 1 Datar dengan hasil berupa deskripsi.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus yang akan diteliti adalah pendidikan nilai Pancasila melalui metode pembelajaran *role playing* pada siswa sekolah dasar (studi kasus di kelas V SDN 1 Datar).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Fokus masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pendidikan nilai pancasila melalui pembelajaran metode *role playing*?
2. Bagaimana pendidikan nilai pancasila melalui pembelajaran metode *role playing*?

3. Apa dampak pendidikan nilai pancasila melalui pembelajaran metode *role playing* bagi siswa sekolah dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pendidikan nilai pancasila melalui metode pembelajaran *role playing*, secara lebih rinci tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan pendidikan nilai pancasila melalui pembelajaran metode *role playing* pada siswa SD;
2. Untuk mendeskripsikan pendidikan nilai pancasila melalui pembelajaran metode *role playing* pada siswa SD;
3. Untuk menemukan dampak pendidikan nilai Pancasila melalui pembelajaran metode *role playing* pada siswa SD.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian pendidikan ini tentu ingin mendapatkan manfaat untuk kontribusi di bidang pendidikan. Adapun lebih rinci manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai alternatif dalam pengajaran pendidikan nilai pancasila pada diri anak usia sekolah dasar dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi siswa, penelitian ini sebagai pemahaman materi secara mendalam dan juga sarana memunculkan bakat akting dalam diri.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan referensi untuk mengimplementasikan pendidikan nilai pancasila dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dalam rangka melaksanakan pendidikan nilai Pancasila bagi peserta didik.
- d. Bagi dinas pendidikan, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan terkait pendidikan nilai Pancasila bagi peserta didik.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Pendidikan nilai Pancasila; dan
2. Metode pembelajaran *role playing* (bermain peran).